

KOMMUNESPILLET



Ville du kunne forklare hvad en kommune er?

Ansøgning om finansiel støtte til udvikling af et interaktivt undervisningsspil om kommunerne

Ansøger

Gorba Games
cvr.: 28 41 95 62

att. Søren Lindgreen
Vesterbrogade 24b, 2. sal
1620 København V
+45 51 27 97 19
soren@gorbagames.com
www.gorbagames.com

Ansøgte Lokaludvalg

Østerbro Lokaludvalg
Amager Vest Lokaludvalg
Amager Øst Lokaludvalg
Bispebjerg Lokaludvalg
Brønshøj-Husum Lokaludvalg
Christianshavns Lokaludvalg
Indre By Lokaludvalg
Kgs. Enghave Lokaludvalg
Nørrebro Lokaludvalg
Valby Lokaludvalg
Vanløse Lokaludvalg
Vesterbro Lokaludvalg



Kommunen skal formidles på en moderne og engagerende måde

Dette er en ansøgning om støtte til udvikling og produktion af en interaktiv webbaseret undervisningsplatform for elever i folkeskolens 7. til 10. klassestrin.

Kommunen er det sted vi bor. Det er her vi går i skole, dyrker sport, handler, har vores venner og bliver gamle. Kort sagt: Kommunen er vores hverdag.

Men selv om kommunen er borgernes nærmeste politiske instans, er den for mange en diffus, kedelig og utilgængelig størrelse. Det er grundlæggende dårligt for nærdemokratiet.

Kommunespillet er et internetbaseret undervisningsspil om kommuner. Det er målrettet børn i alderen 12-14 og skal give dem indblik i hvad en kommune er, samt mulighed for at prøve det af selv.

Spillet bliver designet således, at det vil kunne bruges direkte i undervisningen – dvs. at eleverne lærer deres kommune at kende samtidig med at de løser opgaver inden for dansk, matematik og samfundsfag.

Spillet er interaktivt så eleverne vil kunne dele erfaringer med elever fra andre skoler enten i deres egen kommune eller i andre kommuner.

Københavns og Gentofte kommune vil, sammen med en eventuel jysk samarbejdskommune, være casebyerne i spillet.

Kommunespillet handler om altså livet i en kommune. Både på det politiske niveau efter strukturreformen, men også på dagligdags-niveau.

Spillet giver eleverne overblik over en kommunes struktur

Dette gøres konkret ved at spillets startside er et interaktivt oversigtskort. Herfra vil eleverne kunne se alle **de forskellige offentlige instanser**. De vil kunne zoome ind på de enkelte, få information via lyd, tekst og billeder, samt de vil kunne se hvordan instanserne indbyrdes hænger sammen.

Der vil blive **indbygget fagrelateret opgaver** ind i spillet, så eleverne kan lære kommuner bedre at kende, samtidig med at de lærer deres pensum. Det vil i udgangspunktet blive fokuseret på **fagene samfundsfag, dansk og matematik**. Opgaverne kan spænde over informationssøgning, produktion af indhold i form af tekst, lyd eller video eller løsning af matematiske problemer.

Spillet vil være **interaktivt, så eleverne vil kunne udveksle erfaringer** med elever fra andre kommuner, eller andre skoler i samme kommune.

Gennem spillet bliver eleverne klogere på spørgsmål som:

- Hvordan er forholdet mellem kommune og stat (kommunalt selvstyre)?
- Hvilke elementer hører ind under kommunens ansvarsområde?
- Hvad består en kommune af udover de politiske institutioner?
- Hvad laver politikerne? Og sagsbehandlerne?
- Hvordan er man som borger selv med til at skabe sin kommune?

Kortfattet tidsplan

Spillet lanceres 1. november 2009 i forbindelse med kommunalvalget i november 2009. Se en detaljeret tidplan på side 8.

Efterfølgende vil der blive udarbejdet en **evaluate-ring-srapport**. Denne vil blive skrevet af forskere fra Institut for læring.

Kortfattet budget

Udvikling og produktion af spillet er estimeret til at koste kr. **1.032.000** (se vedlagte budget - bilag 01).

Vi ansøger hvert lokaludvalg om **65.000 kr.**

Vi håber på støtte fra samtlige lokaludvalg. Kommer der tilstrækkelige med støttetilkendegivelser, vil vi igangsætte programmeringen.

Spillet skal distribueres til alle landets kommuner. Dette vil KL hjælpe med.

Da spillet er udviklet med støtte fra Gentofte og Københavns kommune, vil disse kommuner fungere som cases, og alle skoler i København og Gentofte vil kunne benytte spillet gratis.

Ligeledes vil bidragsydernes navne fremgå på alt materiale tilknyttet omkring spillet.

Fremtidig finansiering

Efter lancering af spillet finansieres vedligeholdelse og videreudvikling gennem en abonnementsordning med kommunerne. Det nuværende skøn hedder at kommunerne betaler et årsabonnement på 20.000 kr. pr. kommune.

Se deruover afsnittet på side 9.

Samarbejdet

Gorba Games står for udviklingen og produktion.

Gorba Games er dannet på baggrund af et ønske om at gøre viden om kommunerne mere tilgængelig for børn og unge. En nærmere beskrivelse af Gorba Games kan ses på side 7

Vi håber at kunne lave et samarbejde mellem [Gentofte Kommune](#), [Lokaludvalgene i København](#), [KL](#) og [Gorba Games](#).

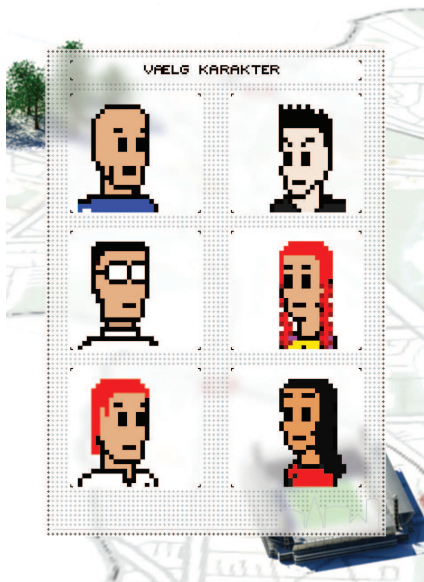
KL udtrykker ønske om et sådan spil, men vil ikke kunne enefinansiere det. De har givet tilsagn om bi-stand til hosting, distribuering og adgang til relevant informationsmateriale.

Gentofte Kommune har ligeledes stor interesse i spillet, men vil heller ikke kunne enefinansiere det. De har givet tilsagn om støtte i form af lærerløn til udvikling og betaling af test.

Den resterende betaling vil vi søge i et samarbejde mellem Lokaludvalgene i København. Vi håber på et samarbejde mellem alle lokaludvalgene, for på den måde at minimere udgifterne for de enkelte, men også for at få den styrke, at det er nærdemokratiet i hele København, der kommer til udtryk i spillet.

Rettigheder

Alle rettigheder til *Kommunespillet* tilhører Gorba Games.





Der er behov for *Kommunespillet*

“Folkeskolen skal forberede eleverne til deltagelse, medansvar, rettigheder og pligter i et samfund med frihed og folkestyre. Skolens virke skal derfor være præget af åndsfrihed, ligeværd og demokrati.”

Bekendtgørelse om folkeskolen, jf. lovbekendtgørelse nr. 1195 af 30. november 2006 §1 Stk. 3.

Dansk, matematik og samfundsfag bringes til live i *Kommunespillet*, når eleverne får mulighed for at opstille hypoteser om kommunens daglige drift og endda teste dem af.

Undervisere har brug for konkrete opgaver, der understøtter dem i at nå gennem pensum.

Kommunespillet imødekommer et konkret behov hos landets undervisere: I spillet er der mange konkrete lettilgængelige opgaver, der lever op til de faglige krav i de enkelte fag, og vi strukturerer det hele i en overordnet spilstruktur, der tilgodeser behovet for mere it i undervisningen.

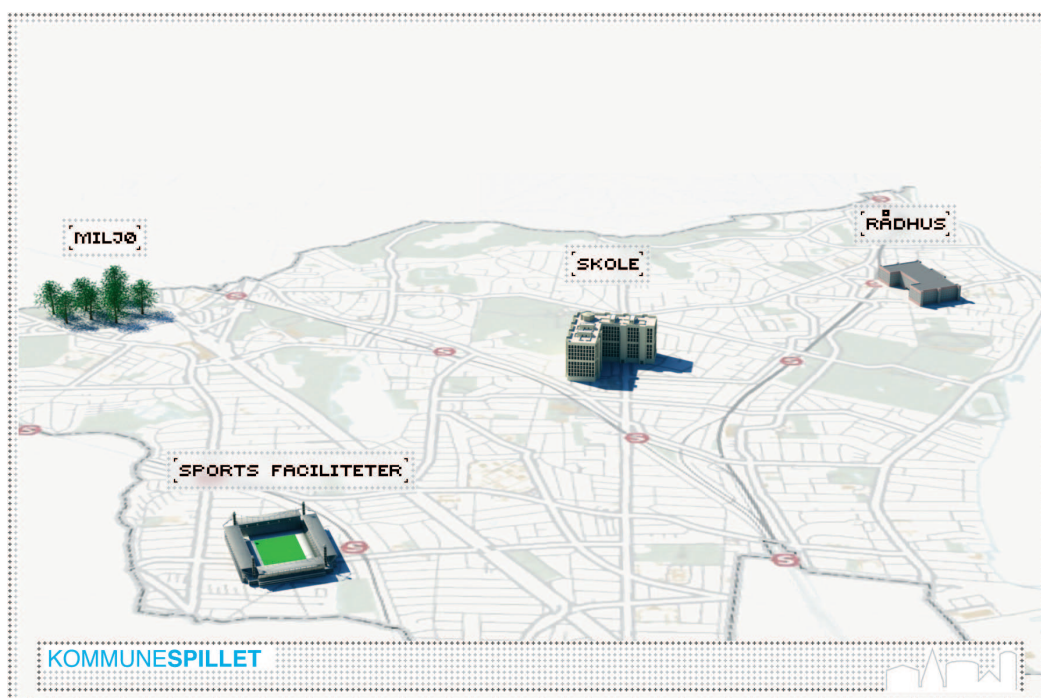
Kommunespillet vil være designet, så det kan fungere som en gennemgående referenceramme i samfundsfag, matematik og dansk i folkeskolens 7. til 10. klassetrin.

Forskning viser, at elevers engagement i computerspil og accept af disses regler giver dem et ideelt rum for at udforske, undersøge, opstille hypoteser og teste dem. Denne form for aktiverende opdagelsesrejse gør eleven til medproducent af viden og skaber dermed bedre forudsætninger for læring.

En ny rapport fra DPU konkluderer, at det faglige potentiale ved brug af it i folkeskolen langt fra er opnået. I rapporten står der bl.a. om brug af spil og narrative fortællinger, at:

“Den komplekse iscenesættelse af elevernes aktiviteter skaber [...] betingelser og rum for, at læreprocessen kan indgå i et konstruktivt og dynamisk samspil med it. Dels arbejder eleverne i en åben, men alligevel fastlagt struktur, hvor de i længere perioder kan arbejde selvstændigt. Dels skabes der rum og tid for lærerne til at overskue forløbene samt vejlede, udfordre og hjælpe eleverne. De komplekse it-didaktiske design giver plads til faglig differentiering, hvorved alle elever, uanset niveau, får mulighed for at deltage aktivt og konstruktivt.”

It, faglig læring og pædagogisk videnledelse 2006-2007” Rapport udgivet af DPU 2008



Brugerne inddrages fra starten for at sikre et succesfuldt produkt

For at sikre en høj faglig kvalitet og fundering i state of the art forskning har Gorba Games indgået samarbejdsaftaler med henholdsvis KL og Institut for læring (tidl. Learning Lab) Danmarks Pædagogiske Universitet, og gruppe 'superlærere'.

Spillet vil fra første færd blive udviklet med målgruppen som testere. Vi vil indgå samarbejde med undervisere fra skoleklasser fordelt på de fire klassetrin 7. til 10. klasse.

Institut for læring vil bidrage med viden om best practice indenfor læringsspil og it-baserede undervisningsmaterialer med henblik på at sikre at Kommunespillet bygger videre på eksisterende viden og opfylder konkrete behov.

I udviklingsfasen vil de løbende deltage i testarbejdet og som afslutning på projektet vil de udarbejde en evalueringsrapport.

"Forskningsfeltet omkring læringsspil dedikeret til formelle læringsituationer er i vækst og der udvikles også en række produkter. Det er dog en konstant udfordring at skabe sammenhæng imellem den forskningsviden der løbende akkumuleres og igangværende udviklingsprojekter. Kommunespillet er interessant for Institut for Læring fordi det er en mulighed for at deltage i et projekt fra starten og præge det konkrete didaktiske design, og efterfølgende empirisk iagttage det færdige produkt i brug."
Morten Misfeldt, Institut for læring

Der er tegnet kontrakt mellem Institut for læring og Gorba Games.

KL bidrager med ekspertviden på det kommunalfaglige område, markedsføring overfor kommunerne - herunder kommunernes folkeskoler og hoster spillet.

"Efter opgave- og strukturreformen er kommunerne blevet større enheder, og kommunernes opgaver er øget i både antal og omfang. Derfor er det afgørende, at elever allerede i folkeskolen får en grundlæggende forståelse af de mange og forskellige opgaver en kommune varetager. Kommunespillet er en god mulighed for at møde elever på en moderne og udfordrende måde, hvor de kan lære ved at lege."

Kalle Kjær Kristensen, KL

Der er tegnet kontrakt mellem KL og Gorba Games.





Partnerskabets CV

Gorba Games

Gorba Games er en nystartet spilvirksomhed, etableret på baggrund af produktionen af *Kommunespillet* og består af de tre partnere Gry Bauer, Bugge Lützhøft og Søren Lindgreen.

Gry Bauer

gry@gorbagames.com, 27 28 16 06

KaosPilot, bachelor i Litteraturvidenskab og kommende cand.it med specialisering i spil og spiludvikling.

Bugge Lützhøft

bugge@gorbagames.com, 27 13 21 27

Art Director, Visuel kommunikatør, Spil/konceptudvikler. Se mere på www.onemillionmonkeys.dk

Søren Lindgreen

soren@gorbagames.com, 51 27 97 19

Cand.comm. med speciale i formidling af politik. Har udviklet undervisningsspil om politik. Se mere på www.lindgreen.org

KL

KL bidrager med ekspertviden på det kommunalfaglige område, markedsføring overfor kommunerne - herunder kommunernes folkeskoler og hoster spillet.

Kontaktperson i KL:

Kalle Kjær Kristensen, kak@kl.dk, 33 70 35 66

Institut for læring

Institut for læring - Danmarks Pædagogiske Universitet - vil bidrage med viden om best practice indenfor læringsspil og it-baserede undervisningsmaterialer med henblik på at sikre at *Kommunespillet* bygger videre på eksisterende viden og opfylder konkrete behov.

Kontaktpersoner hos Institut for læring

Morten Misfeldt: MMI@dpu.dk, 22 72 30 94

Assisterende professor ved Institut for læring.

Gentofte kommune

Gentofte Kommune har givet tilsagn om at støtte udviklingen økonomisk og fagligt. Gentofte vil betale test samt lærerløn i udviklingsfasen.

Kontaktperson

Mads-Peter Galtt: mpg@gentofte.dk,

39 98 50 21

Programmering

IT-bureauet Tekstur står for programmering og animation. Tekstur har specialiseret sig i online dynamiske interaktive og webløsninger med specielt fokus på flash, database (formidling) og brugergenereret indhold.

Animationsvirksomheden Dimension 3 vil levere 3D-animationer.

Kontaktperson hos Dimension 3: Rune Hermannsson, 22 73 00 13

Revision

Opnås der tilstrækkelig økonomisk støtte til at produktionen af spillet igangsættes vil det statsautoriserede revisionsinterentskab Kærsgaard Laursen stå for revisionen.

Kontakt: Michael Reiersen.

Juridisk bistand

Logos Law yder juridisk bistand.

Kontakt: Christian Widding

Ansvarsområder ifm. produktion

Udvikling og produktion af *Kommunespillet* bliver delt op i forskellige ansvarsområder: Viden, spil og IT - hver fase har en af ejerne som ansvarlig. Til de forskellige faser bliver der tilknyttet konsulenter og sparringspartnere

Viden

Ansvarlig: Søren Lindgreen

En kortlægning af 'standardkommunen' og konceptualisering af det kommunalfaglige indhold.

Ved kortlægning af standardkommunen bliver de væsentligste af kommunens ansvarsområder fremlagt og videreført i spillet. Denne del af spillet udvikles i samarbejde med KL, der således både står som garant for kvaliteten af kommunaltrelateret indhold samt sikrer fortløbende opdatering af konkret information.

Økonomi

Ansvarlig: Søren Lindgreen

Det sker i samarbejde med Logos Law og Kærsgaard Laursen

Spil og læring

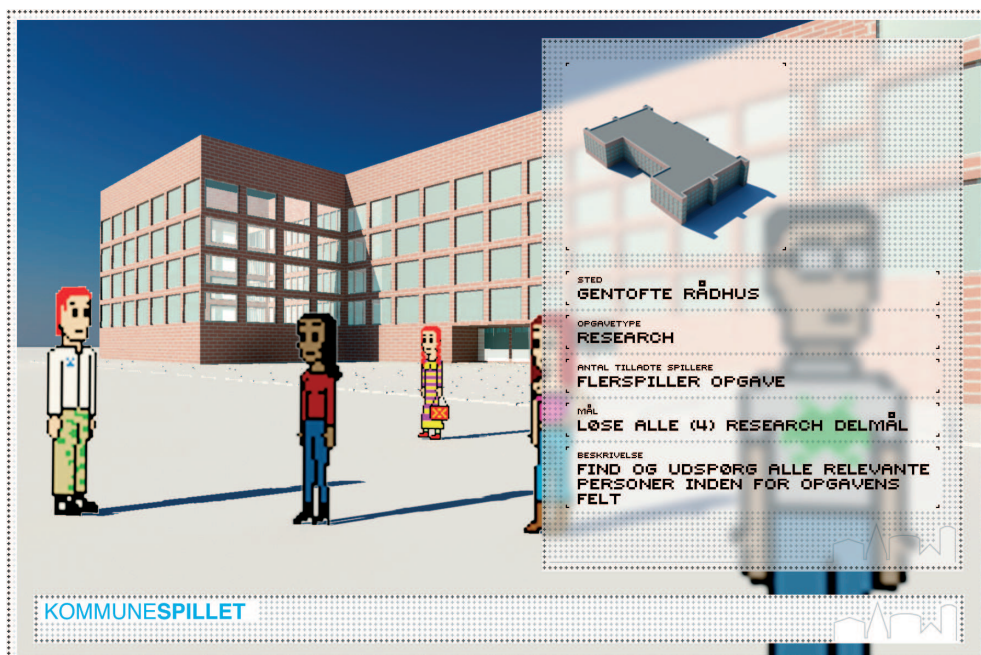
Ansvarlig: Gry Bauer

Den konceptualiserede viden om kommunen skal kombineres med de faglige krav der stilles i samfundsfag, dansk og historie i folkeskolens sidste klasser. Denne del sker i samarbejde med en gruppe af referencelærere samt en forsker fra Institut for læring (DPU).

IT

Ansvarlig: Bugge Lützhøft

Når kortlægningen af kommunen ligger klar, skal selve spillet programmeres og animeres. Bugge Lützhøft står for koordineringen mellem de it-faglige leverandører





Udviklingsprocessen

I det følgende vil vi skitsere produktionsprocessen. Nedenstående vil afhænge af hvornår der opnås bevilling fra Lokaludvalgene

Fase 1. Kortlægning af kommunale instanser og best practise indenfor læringsspil

1. maj 2009 - 1. juni 2009

Skitseudkast til tekst og lyd om kommuner til senere brug i spillet udvikles løbende i denne fase. Detailudvikling sker i samarbejde med KL og Institut for læring og den faglige referencegruppe.

Fase 2. Overordnet spilkoncept

1. maj 2009 - 1. juni 2009

Spiludviklerne producerer på baggrund af det indsamlede materiale det overordnede spilkoncept. Denne fase planlægges at vare relativt kort tid, da spiludviklingen vil foregå som en iterativ proces og i tæt samarbejde med underviserne. Der udvikles mock-ups og low-end prototypes.

Fase 3. Prototype

1. juni 2009 - 1. september 2009

På baggrund af det overordnede koncept udvikles prototyper af de enkelte elementer. Disse udvikles primært af spiludviklerne, men udviklingen vil stadig foregå i dialog med både Institut for læring, undervisere og eksperter fra KL. Mock-ups og low-end prototyper testes sideløbende med justeringer og tilpasninger.

Fase 4. Closed Beta

1. september 2009 - 1. oktober 2009

Tekstur producerer en closed beta.

Denne testes og udvikles løbende frem mod en open beta version af spillet. Testpersonerne vil primært være skoleelever fra 7. - 9. klassetrin og fagspecifikke undervisere.

Illustration, animation og lyddesign påbegyndes på baggrund af det overordnede spilkoncept.

Fase 5. Open Beta

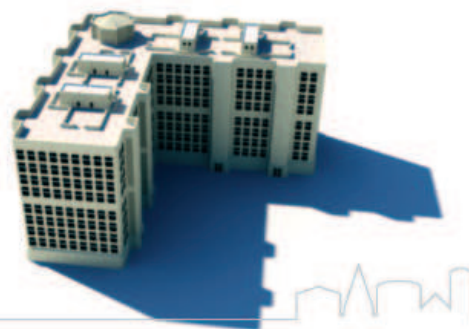
1. oktober 2009 - 1. november 2009

Der usability testes og justeres løbende på ny testgruppe etableret ud fra samme kriterier som den foregående. KL og faglærere godkender den endelige produktion.

Fase 6. Lancering

1. november 2009

Den færdige produktion gøres tilgængelig via KL's hjemmeside. Institut for læring udarbejder evalueringrapport.



Finansiering

Det ovenfor beskrevet spil er grundudgaven af et spil, der gerne på længere sigt skal udvides. På en måde der gør det endnu mere interaktivt.

wwFinansieringen af det første spil er planlagt til at være oppebåret af fire parter:

- 1) Gorba Games
- 2) Gentofte Kommune
- 3) De 12 lokaludvalg i København
- 4) KL

Det er i udgangspunktet nødvendigt for projektets gennemførelse at mindst 10 af de 12 lokaludvalg giver tilsagn.

Det er tanken, at i det tilfælde at lokaludvalgene giver tilsagn om støtte, så er først når der er opnået tilstrækkelig støtte (altså fra mindst 10 lokaludvalg), at støtten søges udbetalt. Indtil da vil det fungere som en tilkendegivelse.

Lykkes dette ikke, må der findes alternative veje. Dette vil formentligt være at der tages kontakt til andre kommuner.

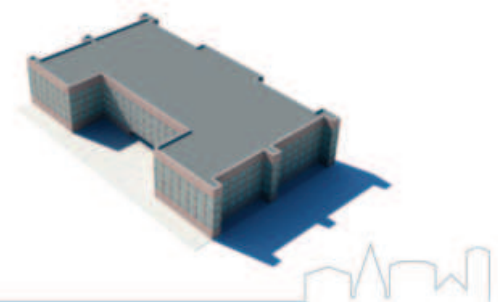
Er dette heller ikke muligt, skrinlægges projektet. Spillet som undervisningsportal er ikke tilstrækkeligt rentabelt til at private investorer er interesseret, ligesom Gorba Games heller ikke har mulighed for at være enefinansør.

Den planlagte abonnementspris vil være et årligt gebyr på 20.000 kr. per kommune, eller et væsentligt lavere beløb per skole.

Med en udviklingspris på ca. 1 million samt vedvarende opdateringsudgifter, skal mindst 70 kommuner abonnere førend spillet løber rundt - først herefter vil der være tale om overskud.

Planlægningen af anden halvleg er imidlertid allerede i gang. Her skal spillet gøres yderligere interaktivt.

Til dette søges der støtte fra 1) Tipsmidlerne (ansøgning er sendt - med svar i slutningen af april 2009) samt 2) Nordic Games.





BUDGET	Samlet pris inkl. moms
Konceptudvikling	
Vidensindsamling (information om kommuner)	50.000
Konceptudvikling af fagligt indhold med lærere	40.000
Spiludvikling på baggrund af koncept	80.000
Produktion	
Backend programmering	120.000
Frontend programmering	120.000
Designskabelon	25.000
Animation	85.000
Illustration	50.000
Lyddesign	20.000
Lærervejledning	10.000
Test	
Spiltest (10% af programmeringstiden)	40.000
Usability (10% af programmeringstiden)	40.000
Projektledelse	
Projektledelse (15% af samlet projekttid)	129.000
Møder (5% af samlet projekttid)	43.000
PR	
Marketing (tekstmateriale)	40.000
Administration (postlister mm.)	20.000
Licens	
Flashserver inkl. MS licens, backup og antivirus	30.000
Honorarer	
Juridisk bistand	40.000
Revision	50.000
Subtotal	860.000
Total inkl. projektledelse og møder	1.032.000

FINANSIERING	Samlet pris inkl. moms
Lokaludvalg	
Østerbro Lokaludvalg	65.000
Amager Vest Lokaludvalg	65.000
Amager Øst Lokaludvalg	65.000
Bispebjerg Lokaludvalg	65.000
Brønshøj-Husum Lokaludvalg	65.000
Christianshavns Lokaludvalg	65.000
Indre By Lokaludvalg	65.000
Kgs. Enghave Lokaludvalg	65.000
Nørrebro Lokaludvalg	65.000
Valby Lokaludvalg	65.000
Vanløse Lokaludvalg	65.000
Vesterbro Lokaludvalg	65.000
Lokaludvalg i alt	780.000
Gentofte kommune	
Spiltest og usability	80.000
Gorba Games	
Projektledelse og møder	172.000
Grundfinansiering	1.032.000
Nordic Games	
Udvidelse af spillet, så der kommer flere interaktionsmuligheder	400.000

